

**PERANCANGAN INTERIOR
KAPAL PINISI SIPULIANG III**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Rais Nasokha

NIM 1512019023

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

ABSTRAK

Kapal Pinisi merupakan salah satu kapal tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Kapal Pinisi berasal dari kabupaten Bulukumba tepatnya di daerah pesisir Tanjung Bira, Sulawesi Selatan. Salah satu kapal Pinisi yang masih beroperasi sampai sekarang adalah kapal Pinisi Sipuliang III. Kapal tersebut merupakan jenis kapal rekreasi yang dimiliki oleh perseorangan dan berlokasi di daerah wisata terkenal, Labuan Bajo, NTT. Pada perancangan ini konsep yang diangkat mengambil salah satu kebudayaan tradisional yang berada di Bulukumba yaitu rumah adat Suku Kajang. Konsep tersebut di aplikasikan kedalam perancangan dengan mengambil tema *Postmodern Style in Traditional Ways*. Tema tersebut merepresentasikan bagaimana pengunjung berinteraksi maupun melakukan aktifitas di dalam kapal melalui konsep rumah adat Suku Kajang dan dengan citra *Postmodernism*.

Kata kunci: interior, kapal pinisi, suku kajang, *postmodern*.

Pinisi ship is the one of traditional ship that belongs to Indonesia. Pinisi ship is originally from Bulukumba District precisely in Tanjung Bira coastal area, South Sulawesi. One of Pinisi Ship which still operating until now is Pinisi Sipuliang III Ship. This ship is categorized as a recreational ship that owned by individual and located in famous tourist area, Labuan Bajo, NTT. The design concept of this project is adopting one of traditional culture of Bulukumba that is traditional house of Kajang tribe. This concept will be applicated in this project with adopting Postmoder Style in Traditional Ways theme. This theme is representing how user can interact and also do some activities in this ship through the concept design of traditional house of Kajang Tribe with postmodernism image.

keywords: interior, pinisi ship, kajang tribe, *postmodern*.

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :
PERANCANGAN INTERIOR KAPAL PINISI SIPULIANG III diajukan oleh
Rais Nasokha, NIM 1512019023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan
Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

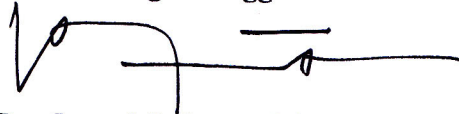
Pembimbing I/Anggota



Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.

NIP 19590306 199003 1 001/NIDN 0006035908

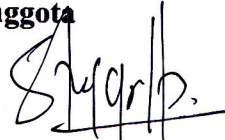
Pembimbing II/Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002/NIDN 0028056202

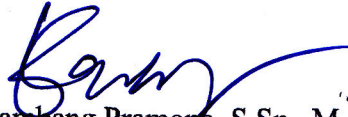
Cognate/Anggota



Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP 19791129 200604 1 003/NIDN 0029117906

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0015037702

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan Kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Desain ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan masa studi di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak. Pada akhirnya, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. , selaku Ketua Jurusan Desain
 2. Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior
 3. Staf pengajar Program Studi Desain Interior yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini.
 4. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M. Sn. dan Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. , selaku Dosen Pembimbing
 5. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Wali
 6. Keluarga tercinta
 7. Sahabat dan teman-teman
 8. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
- Terima kasih

Akhir besar harapan penulis, semoga karya yang sederhana dan jauh dari kesempurnaan ini berguna bagi semua khususnya program studi Desain Interior

DAFTAR ISI

PERANCANGAN INTERIOR.....	1
KAPAL PINISI SIPULIANG III.....	1
ABSTRAK.....	2
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR GAMBAR	7
BAB I.....	9
PENDAHULUAN	9
A. Latar Belakang	9
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	10
2. Metode Desain	12
BAB II.....	14
PRA DESAIN	14
A. Tinjauan Pustaka	14
1. Tinjauan Umum	14
1. Tinjauan Khusus	17
A. Nilai-nilai tradisi pada rumah tinggal masyarakat ammatoa kajang	17
1. Bentuk Rumah	17
2. Struktur, Konstruksi, dan Material.....	19
B. Program Desain.....	23
1. Tujuan Desain	23
2. Fokus / Sasaran Desain	23
3. Data.....	23
BAB III	49
PERMASALAHAN DESAIN	49
A. Pernyataan Masalah	49
B. Ide Solusi Desain	49
1. Konsep Perancangan	49
2. Ide Solusi	50
BAB IV	53
PENGEMBANGAN DESAIN	53
1. Penataan Ruang.....	53

A. Layout	53
B. <i>Matrix Diagram</i> (Hubungan Kedekatan Ruang).....	55
C. Bubble Diagram	56
D. Zoning	57
2. Estetika Ruang	58
A. Suasana Ruang	58
B. Penerapan Tema	59
C. Komposisi Warna dan Material	60
3. Elemen Pembentuk Ruang	61
A. Rencana Lantai.....	61
B. Rencana Plafond	62
C. Furniture.....	63
4. Tata Kondisi Ruang	64
A. Pencahayaan.....	64
B. Penghawaan	66
C. Hasil Desain	68
BAB V	71
PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rumah Adat Ammatoa Kajang	18
Gambar 2. 2 Aksara Lontara	21
Gambar 2. 3 Logo Kapal Pinisi Sipuliang	24
Gambar 2. 4 Lokasi Kapal Pinisi Sipuliang III	25
Gambar 2. 5 Gambar Kerja Upper Deck.....	26
Gambar 2. 6 Gambar Kerja Main Deck	26
Gambar 2. 7 Gambar Kerja Lower Deck	26
Gambar 2. 8 Eksterior Kapal Pinisi Sipuliang III	27
Gambar 2. 9 Interior Kemudi Kapal (Ruang Kapten).....	28
Gambar 2. 10 Interior Kemudi Kapal (Ruang Kapten).....	28
Gambar 2. 11 Interior Main Deck (Lounge)	29
Gambar 2. 12 Interior Lower Deck (Kamar Penumpang).....	29
Gambar 2. 13 Interior Main Deck (Master Bedroom)	30
Gambar 2. 14 Interior Main Deck (Lounge)	30
Gambar 2. 15 Interior Kitchen Pinisi Sipuliang III.....	31
Gambar 2. 16 Lantai Foredeck Belakang (Main Deck)	31
Gambar 2. 17 Interior Main Deck	32
Gambar 2. 18 Interior Main Deck.....	32
Gambar 2. 19 Standard Area Tempat Tidur.....	34
Gambar 2. 20 Standard Area Tempat Tidur.....	35
Gambar 2. 21 Standard Area Living Room (Furniture).....	35
Gambar 2. 22 Standard Area Living Room (Furniture).....	36
Gambar 2. 23 Standard Pada Area Kitchen	36
Gambar 2. 24 Standard Pada Area Kitchen	37
Gambar 2. 25 Standard Ketinggian Pada Area Kitchen.....	37
Gambar 2. 26 Standard Layout Area Dining Room.....	38
Gambar 2. 27 Standard Layout Area Dining Room.....	38
Gambar 4. 1 Layout <i>Upper Deck</i>	53
Gambar 4. 2 Layout <i>Main Deck</i>	53
Gambar 4. 3 Layout <i>Lower Deck</i>	54
Gambar 4. 4 Diagram Matriks <i>Upper Deck</i>	55
Gambar 4. 5 Diagram Matriks <i>Main Deck</i>	55
Gambar 4. 6 Diagram Matriks <i>Lower Deck</i>	55
Gambar 4. 7 <i>Bubble Diagram Upper Deck</i>	56
Gambar 4. 8 <i>Bubble Diagram Main Deck</i>	56
Gambar 4. 9 <i>Bubble Diagram Lower Deck</i>	56
Gambar 4. 10 Zoning Area <i>Upper Deck</i>	57
Gambar 4. 11 Zoning Area <i>Main Deck</i>	57
Gambar 4. 12 Zoning Area <i>Lower Deck</i>	57

Gambar 4. 13 <i>Imagining Lounge Design</i>	58
Gambar 4. 14 <i>Imagining Master Bedroom & Main Bedroom Design</i>	58
Gambar 4. 15 <i>Imagining Galley Design</i>	58
Gambar 4. 16 <i>Rumah Adat Suku Kajang & Desain Interior Modern</i>	59
Gambar 4. 17 <i>Rencana Lantai 3 Deck</i>	61
Gambar 4. 18 <i>Rencana Plafond 3 Deck</i>	62
Gambar 4. 19 <i>Furniture Custom</i>	63
Gambar 4. 20 <i>Lounge (Main Deck)</i>	68
Gambar 4. 21 <i>Lounge (Main Deck)</i>	68
Gambar 4. 22 <i>Master Bedroom (Main Deck)</i>	68
Gambar 4. 23 <i>Main Bedroom (Main Deck)</i>	69
Gambar 4. 24 <i>Bathroom (Master Bedroom)</i>	69
Gambar 4. 25 <i>Dining Area (Upper Deck)</i>	69
Gambar 4. 26 <i>Wheel House (Upper Deck)</i>	70
Gambar 4. 27 <i>Galley (Lower Deck)</i>	70
Gambar 4. 28 <i>Crew Cabin (Lower Deck)</i>	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara maritim yang mana sebagian besar wilayahnya adalah perairan. Sejak dahulu kala nenek moyang kita telah menggunakan kapal sebagai alat transportasi utama. Indonesia memiliki berbagai macam kapal kayu salah satunya adalah kapal pinisi. Kapal pinisi merupakan kapal kayu tradisional yang banyak di jumpai di Provinsi Sulawesi Selatan khususnya di daerah Bulukumba. Kapal pinisi memiliki keunikan dibandingkan dengan jenis kapal yang lain yaitu terdapat layar yang digunakan sebagai pembantu alat gerak. Selain itu dalam proses pembuatannya masih menggunakan tradisi dari nenek moyang dan kepercayaan setempat.

Kapal Pinisi adalah kapal layar yang bertiang dua dengan tiang yang menjulang tinggi. Dengan teknik pembuatan yang baik sehingga mampu mengarungi lautan yang luas ini. Masyarakat Bugis selain terkenal sebagai pelaut yang tangguh, juga terkenal sebagai pembuat kapal yang baik. Dari daerah Bugis lahir pelaut-pelaut yang sukses dan juga para pembuat kapal pinisi yang terkenal sangat kuat untuk mengarungi samudra. Sebenarnya di daerah Bugis terdapat beberapa jenis kapal, antara lain: *pinisi*, *lambo' palari*, *lambo' calabai*, *jarangka'soppe' pajala'* dan lain sebagainya, namun yang paling terkenal adalah kapal Pinisi. (Lisbijanto, 2013, pp. 5-6)

Kapal Pinisi Sipuliang III merupakan Kapal Pinisi Indonesia yang telah menjelajahi perairan Indonesia bagian timur, khususnya daerah NTT sejak awal tahun 2018. Kapal Pinisi Sipuliang III merupakan kapal yang dimiliki oleh perseorangan. Kapal ini merupakan kapal komersil yang sejak tahun 2018 difungsikan sebagai kapal rekreasi bagi masyarakat kalangan menengah ke atas yang sekaligus menyediakan tempat penginapan yang mewah.

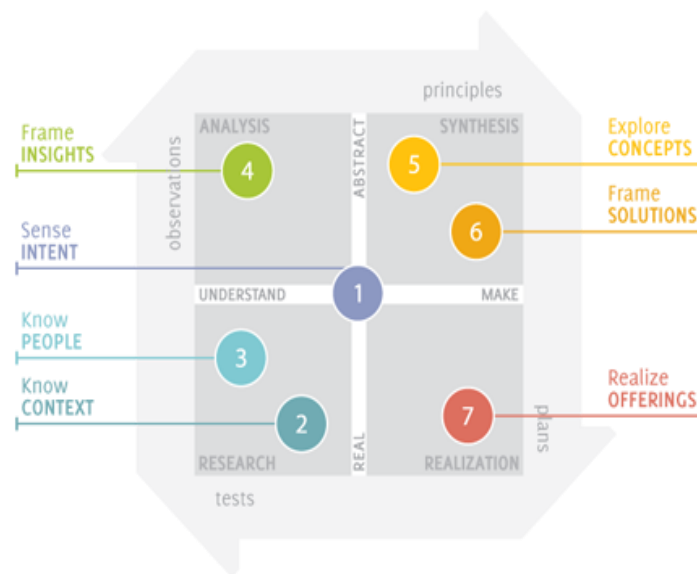
Pembuatan interior Kapal Pinisi Sipuliang III dikerjakan oleh para pengrajin yang notabene masih mengandalkan pakem pakem tentang pembuatan interior

kapal Pinisi yang belum memperhatikan tentang konsep dan identitas budaya Sulawesi selatan yang terkenal akan kebudayaannya.

Perancangan interior Kapal Pinisi Sipuliang III, penulis akan mengangkat dan memperkenalkan rumah adat suku Kajang yang berada di kabupaten Bulukumba dan menerapkan konsep serta filosofi rumah tersebut kedalam perancangan interior Kapal Pinisi Sipuliang III

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Perancangan interior Kapal Pinisi Sipuliang III ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengetahui Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2013)

1) Memahami Tujuan (Sense Intent)

Pada proses awal ini kita berada dalam lima tahap menentukan dari mana kita harus memulai: Mengumpulkan yang terbaru, Memetakan tinjauan, memetakan tren, Menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan awal.

2) Mengetahui Konteks (Know Context)

Pada proses ini kita mempelajari konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita tercipta atau bisa tercipta. Disini kita memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi kita termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

3) Mengenal Masyarakat (Know People)

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka sehari-hari. Tujuan utamanya adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.

4) Menyusun Gagasan (Frame Insights)

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

5) Mengeksplorasi Konsep (Explore Concepts)

Selanjutnya dalam proses ini, kita melakukan proses brainstorming terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Di tahap awal eksplorasi ini, kita dapat membangun prototype kasar untuk memfokuskan diskusi tim atau untuk mendapatkan masukan awal dari pengguna atau klien.

6) Menyusun Solusi (Frame Solutions)

Pada proses ini, deskripsi solusi dibalikkan menjadi gambaran untuk memberikan tim, pengguna, dan klien pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, menyistemkan konsep, Mengevaluasi konsep, Mengomunikasikan solusi, dan Mengorganisir solusi.

7) Merealisasikan Penawaran (Realize Offerings)

Dalam proses ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dan prototype yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

2. Metode Desain

A. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Kumar (2012) terbagi menjadi dua yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan mencakup mengenai fakta-fakta kunci. Fakta-fakta kunci adalah potongan informasi singkat yang akan didapat dari pihak Kapal Pinisi Sipuliang III. Sedangkan metode mengetahui konteks mencakup mengenai wawancara pakar subjek. Wawancara pakar subjek yang dimaksud adalah wawancara yang akan dilakukan kepada pemilik Kapal Pinisi Sipuliang III, pengunjung dan orang-orang yang berkaitan dengan Kapal Pinisi Sipuliang.

Metode penelusuran masalah menurut Kumar (2012) terbagi pula menjadi dua proses yaitu, proses mengenal masyarakat dan proses menyusun gagasan. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan cara kunjungan lapangan. Kunjungan lapangan dilakukan dengan melakukan survei pada Kapal Pinisi Sipuliang III, hal ini bertujuan untuk mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Selanjutnya, proses penyusunan gagasan mencakup mengenai jaringan aktifitas. Jaringan aktifitas yang dimaksud adalah pengumpulan daftar aktifitas yang terjadi di Kapal Pinisi Sipuliang III, hal ini bertujuan untuk menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

B. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide adalah proses mengeksplorasi konsep dengan menggunakan metode sesi pembentukan ide. Metode sesi pembentukan ide dilakukan dengan menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi kepada *client*. Dalam hal ini solusi ditunjukkan kepada Kapal Pinisi Sipuliang III.

Metode pengembangan desain adalah proses penyusunan solusi. Proses penyusunan solusi dilakukan dengan pembuatan *storyboard* solusi. *Storyboard* solusi adalah rangkaian sketsa baik dalam gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan. Tujuan dari pembuatan *storyboard* solusi ini untuk menjelaskan bagian dari system konsep yang akan dibuat.

C. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain adalah proses mewujudkan penawaran. Proses mewujudkan penawaran dilakukan dengan rencana *platform*. Rencana *platform* meliputi pemilihan alternatif desain, *alternative layout*, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif *furniture*. Tujuan dari proses mewujudkan penawaran dengan menggunakan rencana *platform* supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna Kapal Pinisi Sipuliang III.